

# Konsep Media dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran

Dr . Eveline Siregar, M.Pd.



## PENDAHULUAN

---

Media dan sumber belajar adalah dua istilah yang sering dipertukarkan penggunaannya. Karena itu perlu penyamaan persepsi dalam memahami istilah tersebut. Istilah media muncul lebih dulu dengan adanya gerakan pembelajaran visual pada pertengahan abad ke-20, kemudian dengan masuknya teknologi audio, alat visual dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan adanya alat audiovisual atau *audiovisual aids* (AVA). Pada tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu visual, sehingga selain sebagai alat bantu, media juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau sebagai perantara menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Istilah media masih terus digunakan, sampai pada tahun 1977, *Association for Educational Communication Technology* (AECT) memperkenalkan istilah sumber belajar, yaitu “Semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar”. Sumber-sumber belajar selanjutnya diklasifikasikan dalam 6 jenis yaitu: Bahan, Orang, Lingkungan, Alat, Teknik dan Pesan. Sebenarnya istilah sumber belajar merupakan perluasan dari istilah media, sehingga istilah media tidak hanya bermakna peralatan atau perangkat keras, namun sumber-sumber yang mendukung belajar atau segala sesuatu yang dapat digunakan dalam belajar dan pembelajaran. Dengan demikian istilah media diperluas dengan dimasukkannya sumber belajar orang dan lingkungan.

Dalam kenyataannya istilah media dan sumber belajar dapat dipertukarkan penggunaannya karena memiliki makna yang sama. Perbedaannya terletak pada lebih meluasnya cakupan dengan digunakannya istilah sumber belajar. Sistematika pengelompokan media dalam modul ini

mengacu kepada buku Smaldinodkk, *Instructional Technology and Media for Learning*, yaitu media cetak, grafis, tiga dimensi, audio, video, komputer dan multimedia dan media berbasis jaringan. Adapun pengelompokan sumber belajar menurut AECT sebenarnya agak sulit dibahas secara konkrit karena unsur pesan, bahan dan alat biasanya terintegrasi pada satu jenis media tertentu, begitu pula unsur lainnya, sehingga pengelompokan sumber belajar AECT dapat dipahami secara konsep, namun sulit dipisah-pisahkan dalam kenyataannya.

## TUJUAN

Dengan mempelajari modul ini Anda diharapkan dapat menjelaskan konsep media dan sumber belajar dalam pembelajaran, secara lebih khusus diharapkan Anda dapat:

1. Mendeskripsikan pengertian media
2. Menjelaskan pembelajaran dalam kontinum konkrit-abstrak
3. Mengidentifikasi kedudukan media dalam proses belajar
4. Menganalisis fungsi media dan sumber belajar dalam pembelajaran (Bretz)
5. Menjelaskan pengertian sumber belajar dan perkembangannya
6. Menguraikan kegunaan sumber belajar
7. Mengklasifikasi jenis-jenis sumber belajar menurut AECT

Untuk mencapai tujuan di atas, berikut urutan kegiatan belajar yang telah disusun dalam modul ini.

Kegiatan Belajar 1 : Konsep Media

Kegiatan Belajar 2 : Konsep Sumber Belajar

## KEGIATAN BELAJAR 1

### Konsep Media

Apakah Anda sering mendengar kata media? Apa yang Anda pikirkan setelah mendengar kata media? Apakah yang berhubungan dengan alat-alat elektronik? Untuk lebih jelasnya mari kita bahas lebih lanjut di dalam Kegiatan Belajar 1 ini. **Selamat Belajar!!**

#### A. PENGERTIAN MEDIA

Kata “media” berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Sadiman (1993:6) berpendapat bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Lalu, Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Di samping itu, *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Serta Miarso (1989) berpendapat bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan yang bertujuan untuk menimbulkan rangsangan-rangsangan kemauan peserta didik untuk terjadinya proses belajar. Contoh media yang ada di sekitar kita yang biasa kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari banyak jenisnya, yaitu ada Koran, Televisi, Handphone, Internet, dan lain-lain. Media-media tersebut sama-sama berfungsi sebagai penyalur atau perantara pesan dari pengirim kepada kita sebagai penerima pesan.



Koran



Televisi



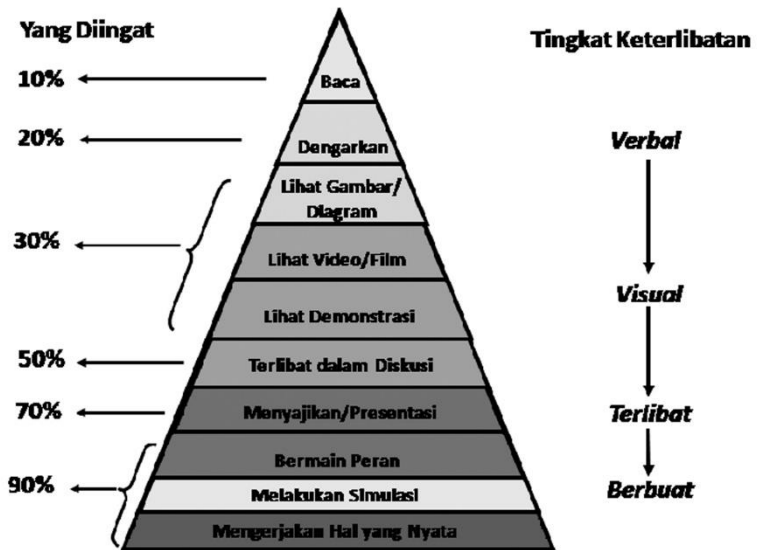
Handphone

Gambar 1.1.  
Contoh Media di Sekitar Kita

## B. PEMBELAJARAN DALAM KONTINUM KONKRIT-ABSTRAK

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanya merupakan alat bantu yang digunakan oleh pembelajar untuk menjelaskan pelajaran. Pada awal mula, alat bantu yang digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada pemelajar, antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas serta mempermudah konsep-konsep yang bersifat abstrak serta meningkatkan daya serap atau retensi belajar si pemelajar. Lalu seiring berkembangnya teknologi, khususnya teknologi audio pada pertengahan abad ke-20 ditemukanlah alat bantu audio visual yang dipergunakan untuk menghasilkan pengalaman yang kongkrit. Alat bantu audio visual dimanfaatkan untuk menghindari *verbalisme*.

Pada tahun 1969, Edgar Dale mengadakan klasifikasi terhadap pemanfaatan media sebagai alat bantu. Klasifikasi tersebut dimulai menurut tingkat dari yang paling konkrit ke tingkat yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama *Cone of Experience* atau Kerucut Pengalaman. Klasifikasi tersebut dianut secara luas untuk menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar.



Gambar 1.2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale  
 (<https://bagusdwiradyan.files.wordpress.com/2014/07/krucut-pengalaman.png>)

Sebagai contoh, dalam sekolah penerbangan, para calon pilot masuk ke dalam pesawat untuk merasakan pengalaman menjadi seorang pilot, lalu melakukan simulasi di simulator kokpit pesawat bagaimana cara mengoperasikan sebuah pesawat, selanjutnya mempresentasikan hasil pengalaman langsung menjadi seorang pilot, bergeser ke atas pada kontinum belajarnya, para calon pilot melihat demonstrasi bagaimana mengoperasikan pesawat, para calon pilot hanya melihat video atau film bagaimana mengoperasikan pesawat terbang yang disajikan oleh para mentornya,

bergeser lagi ke atas kontinuum belajarnya, para calon pilot hanya mendengarkan aba-aba atau instruksi dari para mentornya bagaimana mengoperasikan pesawat terbang. Dan pada tingkatan paling atas yaitu pada kontinuum abstrak, para calon pilot hanya membaca dari buku instruksi cara mengoperasikan pesawat terbang.

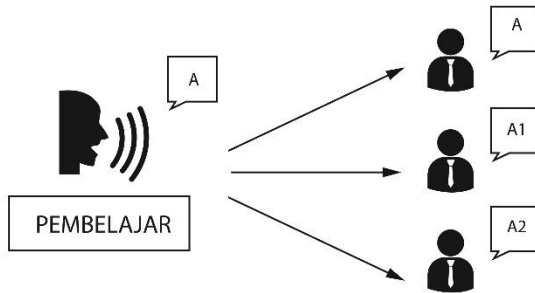
Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti yang digambarkan oleh Dale (1969) sebagai suatu proses komunikasi. Hasil belajar pemelajar diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan, kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan tersebut. Perlu dicatat bahwa urutan-urutan dalam kerucut pengalaman bukan berarti proses belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan serta mempertimbangkan situasi belajarnya.

### **C. KEDUDUKAN MEDIA DALAM PROSES BELAJAR**

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan (*encoding*) dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu yang kemudian ditafsirkan oleh penerima pesan (*decoding*). Tetapi dalam proses penafsiran pesan tersebut ada kalanya tidak berjalan secara lancar. Penafsiran yang gagal bisa ditimbulkan oleh beberapa hal-hal yang menghambatnya.

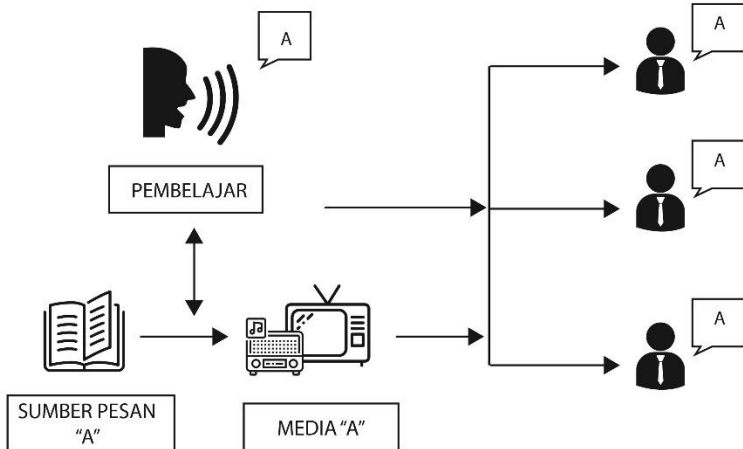
Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi tersebut. Penghambat tersebut biasa dikenal dengan istilah *barriers* atau *noises*. Hambatan-hambatan bisa berupa hambatan psikologis, seperti minat, sikap, kepercayaan, inteligensi, hambatan fisik dan keterbatasan daya indera hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain.

Berikut merupakan contoh-contoh proses komunikasi:



Gambar 1.3.  
Proses Komunikasi yang Gagal

Proses komunikasi tersebut dikatakan gagal karena pesan yang disampaikan oleh si pembelajar adalah “A” tetapi yang dapat menafsirkan pesan dengan benar hanyalah 1 orang murid dari 3 orang murid yang ada.



Gambar 1.4.  
Proses Komunikasi yang Berhasil

Proses komunikasi tersebut dikatakan berhasil karena pesan yang disampaikan sama persis apa yang diterima oleh pemelajar. Hal tersebut dapat terjadi karena ikut sertanya media dalam proses belajarnya. Sumber pesan bisa penulis buku, pelukis, fotografer, atau si pembelajar itu sendiri. Mediana bisa

berupa buku, poster, foto, program kaset audio, film, kaset video. Pesan A yang disampaikan oleh pembelajar maupun media dan sumber dapat ditafsirkan A pula oleh para pelajar. Pembelajar dan media bekerja sama, bahu membahu dalam menyajikan pesan. Dalam kata lain kedudukan media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### **C. FUNGSI MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN**

Setelah kita membahas pengertian media dan kedudukan media dalam proses belajar, sekarang kita akan membahas fungsi media dan sumber belajar dalam pembelajaran. Seperti yang telah kita bahas sebelumnya, bahwa media pembelajaran termasuk sumber belajar. Karena hal-hal yang digunakan atau dimanfaatkan untuk belajar itu disebut media pembelajaran atau sumber belajar. Media pembelajaran dan sumber belajar juga mempunyai fungsi yang tidak kalah pentingnya dengan kedudukannya di dalam proses belajar.

Secara rinci, Rudy Bretz mengemukakan 11 fungsi media dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

#### **1. Memberikan Pengetahuan tentang Tujuan Pembelajaran**

Pada permulaan pembelajaran, peserta didik perlu diberi tahu tentang pengetahuan yang akan diperolehnya atau keterampilan yang akan dipelajarinya. Kepada peserta didik harus dipertunjukkan apa yang diharapkan darinya, apa yang harus dapat ia lakukan untuk menunjukkan bahwa ia telah menguasai bahan pelajaran dan tingkat kemahiran yang diharapkan. Misalnya, sebelum pembelajaran dimulai, guru menjelaskan tujuan belajar yang akan dicapai pada mata pelajaran tertentu. Agar belajar peserta didik lebih terarah.

#### **2. Memotivasi Peserta Didik**

Salah satu peran yang umum dari media komunikasi adalah memotivasi peserta didik. Tanpa motivasi, sangat mungkin pembelajaran tidak menghasilkan belajar. Motivasi digunakan untuk mengajak peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya tentang apa yang sedang dibahas. Misalnya, dalam pembelajaran hendaknya disajikan berbagai media-media yang mendukung materi agar peserta didik dapat tertarik dan termotivasi untuk belajar.



### 3. Menyajikan Informasi

Dalam sistem pembelajaran yang besar, biasanya terdiri dari beberapa kelompok dengan kurikulum yang sama. Media seperti film dan televisi dapat digunakan untuk menyajikan informasi. Misalnya, media yang digunakan dalam pembelajaran harus berisi informasi yang sesuai dengan konten pembelajaran. Ada tiga jenis variasi penyajian informasi:

- a. **Penyajian dasar (*basic*)**, membawa peserta didik kepada pengenalan pertama terhadap materi pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan diskusi, kegiatan peserta didik atau “*review*” oleh pembelajar.
- b. **Penyajian pelengkap (*supplementary*)**, setelah penyajian dasar dilakukan oleh pembelajar, media digunakan untuk membawa sumber-sumber tambahan ke dalam kelas.
- c. **Penyajian pengayaan (*enrichment*)**, merupakan informasi yang bukan merupakan bagian dari tujuan pembelajaran, digunakan karena memiliki nilai motivasi dan dapat mencapai perubahan sikap dalam diri peserta didik.

### 4. Merangsang Diskusi

Kegunaan media untuk merangsang diskusi sering kali disebut sebagai papan loncat (*springboard*), diambil dari bentuk penyajian yang relatif singkat kepada sekelompok peserta didik dan dilanjutkan dengan diskusi. Format media biasanya menyajikan masalah atau pertanyaan, tidak ada penarikan kesimpulan atau saran pemecahan masalah. Kesimpulan atau jawaban diharapkan muncul dari peserta didik sendiri dalam interaksi di dalam kelompoknya. Penyajian media diharapkan dapat merangsang pemikiran, membuka masalah, menyajikan latar belakang informasi dan memberikan fokus diskusi.

### 5. Mengarahkan Kegiatan Peserta Didik

Pengarahan kegiatan merupakan penerapan dari metode pembelajaran yang disebut metode kinerja (*performance*) atau metode penerapan (*application*). Penekanan dari metode ini adalah pada kegiatan melakukan (*doing*). Media dapat digunakan dengan secara singkat untuk mengajak peserta didik, dengan kata lain program media digunakan untuk mengarahkan peserta didik melakukan kegiatan yang bersifat langkah demi langkah (*step by step*).

## 6. Mengontrol Kegiatan Peserta Didik (*Drill dan Practice*)

Dalam belajar keterampilan, ada yang bersifat kognitif atau psikomotor. Pengulangan respon-respon dianggap sangat penting untuk kemajuan kecepatan dan tingkat kemahiran pada peserta didik. “*Drill*” digunakan untuk jenis respons yang lebih sederhana seperti menerjemahkan kata-kata asing. Sedangkan “*Practice*” digunakan yang berhubungan dengan kegiatan yang lebih kompleks yang membutuhkan koordinasi dari beberapa keterampilan dan biasanya merupakan penerapan pengetahuan. Misalnya, latihan olahraga tim yang merupakan kegiatan yang membutuhkan koordinasi antara pemain satu dengan yang lainnya.

## 7. Memberikan Penguatan

Penguatan sering kali disamakan dengan motivasi. Penguatan merupakan kepuasan yang dihasilkan dari belajar, di mana cenderung meningkatkan kemungkinan peserta didik merespons dengan tingkah laku yang diharapkan setelah diberikan stimulus. Penguatan paling efektif diberikan beberapa saat setelah respons diberikan. Misalnya, pembelajar memberikan soal-soal pertanyaan, lalu peserta didik menjawab soal-soal tersebut. Setelah jawaban peserta didik terkoreksi dan hasilnya didapat, peran pembelajar setelahnya adalah memberikan penguatan berupa penjelasan yang terkait dengan soal-soal dalam materi tersebut, agar peserta didik tidak salah konsep dalam memahami materi tersebut.

## 8. Memberikan Simulasi

Pemberian simulasi dalam pembelajaran dapat merangsang peserta didik secara aktif dalam belajarnya, karena dapat memberikan peserta didik latihan mengatasi masalah yang terjadi. Misalnya, dalam pelatihan pilot digunakan simulator atau alat lingkungan buatan secara realistis untuk menerbangkan pesawat. Teknik tersebut dilakukan untuk melatih keterampilan peserta didik secara realistis dan nyata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

## 9. Mengevaluasi

Melakukan evaluasi pada media-media yang telah digunakan pada pembelajaran. Untuk mengetahui apakah media tersebut cocok dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Misalnya, evaluasi media bisa dilakukan pada akhir pembelajaran atau evaluasi sumatif. Evaluasi tersebut untuk melihat

proses pembelajaran berjalan efektif atau tidak dengan menggunakan media tersebut.

## 10. Administrasi

Biasanya banyak digunakan pada fungsi-fungsi yang bersifat administratif untuk mengelola sistem pembelajarannya.

## 11. Penelitian dan Pengembangan

Hal ini dilakukan untuk meneliti media yang telah ada agar dikembangkan sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan para penggunanya. Agar media yang dikembangkan tidak ketinggalan zaman atau selalu *up to date*.

Dari ke 11 fungsi tersebut, fungsi 1 sampai dengan 8 merupakan fungsi yang diimplementasikan langsung kepada media dalam proses pembelajaran, sedangkan fungsi 9 sampai dengan 11 merupakan fungsi pendukung dalam desain pembelajaran. Oleh karena itu, seluruh komponen fungsi-fungsi tersebut sebaiknya dikelola dengan baik agar media menunjukkan fungsinya secara optimal.

Secara umum media mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar, hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- c. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- d. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya *verbalisme*.

Sebagai contoh, dalam mata pelajaran IPA ada topik yang membahas tentang hewan ber-sel satu (*Amoeba*). Dalam topik tersebut membahas definisi dari *amoeba*, jenis-jenisnya, bagaimana hewan tersebut berkembang biak, dan lain-lain. Seperti yang kita tahu bahwa *amoeba* merupakan hewan yang tidak bisa kita lihat dengan mata telanjang, oleh karena keterbatasan tersebut, pembelajar dalam menyampaikan materi atau topik tersebut menggunakan *slide powerpoint* dan video yang merupakan media penunjang proses belajar para pemelajar. Dengan menggunakan media tersebut, penyampaian materi

pelajaran menjadi jelas dan menarik, serta dapat mempermudah penyampaian konsep-konsep di dalam materi tersebut.

Arief Sadiman dalam bukunya yang berjudul *Media Pendidikan*, mengemukakan media pembelajaran juga mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
  - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, atau model
  - 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikrom, film bingkai, film atau gambar
  - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*
  - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
  - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll
  - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dll) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk :
  - 1) Menimbulkan kegairahan belajar
  - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
  - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
  - 1) Memberikan perangsang yang sama
  - 2) Mempersamakan pengalaman
  - 3) Menimbulkan persepsi yang sama



Gambar 1.5.  
Ilustrasi Pembelajar Menggunakan Media Dalam Proses Belajar



## LATIHAN

---

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- Sebutkan salah satu manfaat dari media pembelajaran dan berikan contohnya!  
Untuk memudahkan Anda dalam mengerjakan latihan tersebut, bacalah rambu-rambu pengerjaan latihan berikut ini!

### *Petunjuk Jawaban Latihan*

- Untuk menjawab pertanyaan ini, Anda hendaknya telah memahami konsep media serta memahami fungsi media dalam pembelajaran.



## RANGKUMAN

---

Media kita kenal sebagai alat untuk perantara menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media diperlukan bukan hanya dibidang teknologi saja, tetapi juga sangat dibutuhkan pada bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, media merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang dapat berfungsi sebagai penjelas suatu informasi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanya merupakan alat bantu yang digunakan oleh pembelajar untuk menjelaskan pelajaran. Pada awal mula, alat bantu yang digunakan adalah alat bantu visual untuk mempermudah konsep-konsep yang bersifat abstrak. Lalu seiring berkembangnya teknologi, khususnya teknologi audio pada pertengahan abad ke-20 ditemukanlah alat bantu audio visual yang dipergunakan untuk menghasilkan pengalaman yang kongkrit. Pada tahun 1969, Edgar Dale mengadakan klasifikasi terhadap pemanfaatan media sebagai alat bantu. Klasifikasi tersebut dimulai menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke tingkat yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama *Cone of Experience* atau Kerucut Pengalaman.

Rudy Bretz mengemukakan bahwa ada 11 fungsi media dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut : (1) Memberi pengetahuan tentang tujuan pembelajaran, (2) Memotivasi peserta didik, (3) Menyajikan informasi, (4) Merangsang diskusi, (5) Mengarahkan kegiatan peserta didik, (6) Mengontrol aktivitas peserta didik (*Drill* dan *Practice*), (7) Memberikan penguatan, (8) Memberikan simulasi, (9) Mengevaluasi, (10) Administrasi, (11) Penelitian dan Pengembangan.

Kedudukan media dalam proses belajar sangat penting karena berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menimbulkan gairah belajar serta memberi rangsangan, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.



### TES FORMATIF 1

---

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Merupakan perantara menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Definisi tersebut merupakan definisi dari ....
  - A. media
  - B. metode
  - C. sumber
  - D. materi
  
- 2) Kerucut Edgar Dale (*Dale Cone of Experience*) merupakan klasifikasi ....
  - A. media
  - B. metode
  - C. pengalaman
  - D. sumber belajar

- 3) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Merupakan pendapat dari ....
  - A. Yusufhadi Miarso
  - B. Gagne
  - C. AECT
  - D. Sadiman
  
- 4) Penyajian media diharapkan dapat mendorong timbulnya pemikiran, membuka masalah, menyajikan latar belakang informasi dan memberikan fokus diskusi, adalah fungsi media ....
  - A. mengarahkan kegiatan
  - B. merangsang diskusi
  - C. menyediakan simulasi
  - D. menilai
  
- 5) Media yang digunakan untuk mengulang respons-respons yang dianggap sangat penting untuk kemajuan kecepatan dan tingkat kemahiran pada peserta didik, merupakan fungsi media ....
  - A. memotivasi peserta didik
  - B. mengarahkan kegiatan peserta didik
  - C. menyajikan informasi
  - D. mengontrol kegiatan peserta didik
  
- 6) Program media digunakan untuk mengarahkan peserta didik melakukan kegiatan yang bersifat langkah demi langkah (*step by step*), merupakan fungsi media ....
  - A. memotivasi peserta didik
  - B. mengarahkan kegiatan peserta didik
  - C. mengontrol kegiatan peserta didik (*Drill dan Practice*)
  - D. menyajikan informasi
  
- 7) Di bawah ini merupakan salah satu fungsi media yang dikemukakan oleh Rudy Bretz, kecuali ....
  - A. memotivasi peserta didik
  - B. merangsang untuk diskusi
  - C. memberikan pengetahuan tentang tujuan pembelajaran
  - D. mengelola sumber-sumber belajar
  
- 8) Berikut variasi dari penyajian informasi menurut Rudy Bretz, yaitu ....
  - A. *Basic, Supplementary, Objectives*
  - B. *Supplementary, Objectives, Enrichment*

- C. *Basic, Supplementary, Enrichment*  
 D. *Enrichment, Basic, Objectives*
- 9) Proses penyampaian pesan sering disebut ....  
 A. *Encoding*  
 B. *Decoding*  
 C. *Reminding*  
 D. *Sending*
- 10) Berikut ini merupakan fungsi dari media, *kecuali* ....  
 A. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis  
 B. mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif  
 C. meningkatkan kualitas proses pembelajaran  
 D. membantu siswa dalam mencari kunci jawaban

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali  
 80 - 89% = baik  
 70 - 79% = cukup  
 < 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 2. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum dikuasai.



**KEGIATAN BELAJAR 2****Konsep Sumber Belajar**

§ Bagaimana tingkat penguasaan Anda pada kegiatan belajar 1? Apakah memuaskan? Jika Iya, berarti Anda sudah siap belajar pada Kegiatan Belajar 2 ini. Diharapkan pada Kegiatan Belajar 2 ini, Anda dapat memahami materi serta tingkat penguasaan Anda bertambah lagi. **Selamat Belajar!!**

**A. PENGERTIAN SUMBER BELAJAR DAN PERKEMBANGANNYA**

Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan menggunakan metode tertentu untuk mengubah perilaku relatif menetap melalui interaksi dengan sumber belajar. Hal tersebut serupa bahwa proses belajar itu berlangsung dan berkelanjutan apabila terjadi interaksi antara orang sebagai pelaku belajar dengan sumber belajar. Oleh karena itu, sumber belajar dapat memberikan pengalaman belajar kepada setiap orang. Berikut pengertian sumber belajar menurut beberapa ahli:

**1. Barbara B. Seels dan Rita C. Richey**

Sumber belajar adalah sumber-sumber yang mendukung belajar termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran.

**2. Yusufhadi Miarso**

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, baik secara tersendiri maupun terkombinasikan dapat memungkinkan terjadinya belajar.

**3. Percival & Ellington, 1988**

Sumber belajar adalah sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar sendiri secara individual.

**4. Association for Educational Communication and Technology (AECT), 1977**

Semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar.

Lalu, *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) mengelompokkan sumber belajar ke dalam dua jenis, yaitu sebagai berikut:

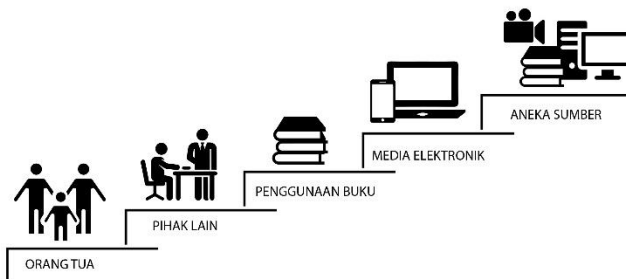
a. *Sumber belajar yang dirancang (by Design)*

Sumber belajar yang dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran guna mencapai tujuan. Contoh sumber belajar *by design* adalah Buku teks, Modul, Program audio visual, dan lain-lain.

b. *Sumber belajar yang dimanfaatkan (by Utilization)*

Sumber belajar yang sudah ada dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan guna menunjang pelaksanaan proses pembelajaran. Contoh sumber belajar *by utilization* adalah lingkungan di sekitar sekolah maupun di luar, contoh lain adalah Museum, Kebun binatang, dan lain-lain.

Menurut Prof. Dr. B.P Sitepu dalam bukunya yang berjudul *Pengembangan Sumber Belajar*, mengemukakan bahwa perkembangan sumber belajar digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.6.  
Perkembangan Sumber Belajar

- 1) Pada awalnya sumber belajar berada pada orang tua, karena pengetahuan anak berawal dari keluarganya.
- 2) Orang tua kemudian menyerahkan tugas dan tanggung jawabnya kepada pihak lain dalam memberikan pengetahuan atau keterampilan tertentu, dalam hal ini dikenal dengan sebutan guru.
- 3) Guru menyusun bahan belajar untuk dicetak serta disebarluaskan kepada siswa. Buku pelajaran kemudian menjadi sumber belajar yang memiliki peranan penting.

- 4) Kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang secara cepat, juga mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah. Seperti penggunaan radio, film, slide, komputer, dan lain-lain.
- 5) Pada abad ke-21, perkembangan TIK membuat proses belajar semakin mudah. Belajar kini dapat dilakukan di mana saja dan kapan pun dengan menggunakan berbagai jenis aneka sumber belajar.

## **B. KEGUNAAN SUMBER BELAJAR**

Sumber belajar yang tersedia beraneka ragam bentuk serta macamnya. Ada sumber belajar yang secara sengaja dirancang khusus (*by design*) dan ada sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utilization*). Tetapi, dalam pelaksanaannya masih banyak sumber-sumber belajar yang masih belum dimanfaatkan secara optimal. Hal tersebut dapat menyebabkan proses pembelajaran berjalan kurang efektif.

Dalam hal ini, peran pembelajar sangat penting dalam memanfaatkan sumber-sumber belajar yang tersedia untuk membantu pemelajar belajar agar lebih mudah, lebih terarah serta lebih menarik. Oleh sebab itu, agar sumber belajar dapat dimanfaatkan secara optimal dan dapat menghasilkan nilai tambah, berikut manfaat dari sumber belajar:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman serta menimbulkan persepsi yang sama.

Eveline Siregar dalam Bukunya *Teori Belajar dan Pembelajaran* menyebutkan manfaat sumber belajar adalah untuk memfasilitasi kegiatan belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, secara rinci manfaat dari sumber belajar itu adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung, misalnya pergi berdarmawisata ke pabrik-pabrik, ke pelabuhan, dan lain-lain.
2. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung, misalnya model, denah, foto, film, dan lain-lain.

3. Dapat menambah dan memperluas cakrawala sains yang ada di dalam kelas, misalnya buku teks, foto film, narasumber, dan lain-lain.
4. Dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya buku teks, buku bacaan, majalah, dan lain-lain.
5. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan baik makro maupun dalam lingkup mikro, misalnya penggunaan modul untuk Universitas Terbuka dan belajar jarak jauh (makro), simulasi, pengaturan lingkungan yang menarik, penggunaan OHP, dan film (mikro).
6. Dapat memberikan motivasi positif, lebih-lebih bila diatur dan dirancang secara tepat.
7. Dapat merangsang untuk berpikir lebih kritis, merangsang untuk bersikap lebih positif dan merangsang untuk berkembang lebih jauh, misalnya dengan membaca buku teks, buku bacaan, melihat film, dan lain sebagainya yang dapat merangsang pengguna untuk berpikir, menganalisis, dan berkembang lebih lanjut.

Dari penjelasan tentang manfaat sumber belajar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber belajar dapat memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang lebih nyata, konkret dan memotivasi belajar para peserta didik. Oleh karena itu, sebagai pembelajar sebaiknya dapat mengelola sumber belajar dengan sebaik-baiknya agar dapat memberikan hasil belajar yang optimal dari peserta didik.

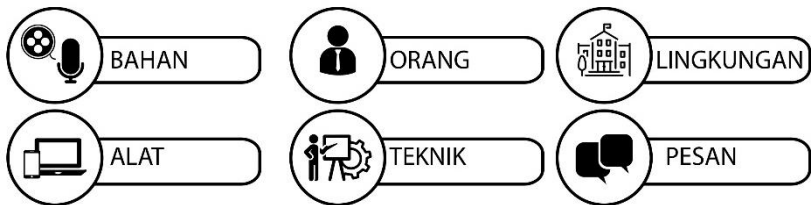
### C. JENIS-JENIS SUMBER BELAJAR AECT

Setelah kita membahas tentang pengertian dari sumber belajar, perkembangan sumber belajar dan kegunaan atau manfaat dari sumber belajar, kita sekarang mengetahui bahwa banyak sekali informasi yang didapat tentang sumber belajar. Untuk menyempurnakan pembahasan tentang sumber belajar, kali ini kita akan membahas tentang jenis-jenis sumber belajar.

AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) 1979 mengklasifikasikan jenis sumber belajar menjadi 6. Jenis-jenis sumber belajar ini biasa disebut dengan “**BOLATP**” yang merupakan akronim dari ke 6 jenis sumber belajar sebagai berikut:

1. **Bahan**, yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun perangkat itu sendiri. Misalnya, Slide, Film, Audio, Video, dan lain-lain.

2. **Orang**, yaitu manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, penyaji pesan. Misalnya, guru, dosen, instruktur, dan lain-lain.
3. **Lingkungan**, situasi sekitar di mana pesan disampaikan, lingkungan bisa bersifat fisik (gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya) maupun lingkungan non fisik (Suasana belajar dan lain-lain).
4. **Alat**, yaitu perangkat keras yang digunakan untuk penyampaian pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya, Proyektor slide, OHP, Video Tape, Televisi, dan lain-lain.
5. **Teknik**, yaitu prosedur atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang dan lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya, demonstrasi, ceramah, belajar mandiri, dan lain-lain.
6. **Pesan**, yaitu informasi yang ditransmisikan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, pengertian dan data. Misalnya, kurikulum, silabus, cerita rakyat, prasasti, dan lain-lain.



Gambar 1.7.  
Ilustrasi Jenis-jenis Sumber Belajar

AECT mengklasifikasikan jenis-jenis sumber belajar ke dalam 6 jenis tersebut bermula dari Wallington yang berpendapat mengenai sumber belajar. Menurut Wallington, sumber belajar dapat diklasifikasikan dengan mudah melalui pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut: apa, siapa, di mana dan bagaimana. Dari kata-kata tersebut dapat dikembangkan menjadi pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah (jenis) informasi yang akan ditransmisikan?
2. Siapakah yang melaksanakan transmisi itu?
3. Bagaimanakah (cara) mentransmisi itu?
4. Di manakah transmisi itu diadakan?

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dari Wallington ini selanjutnya dapat disusun klasifikasi sumber belajar sebagai berikut:

Tabel 1.1  
Klasifikasi Sumber Belajar

No	Pertanyaan	Jawaban: Sumber Belajar
1.	Apakah yang ditransmisikan?	Peserta, berita, informasi, dan lain-lain
2.	Siapakah yang melakukan?	Manusia, material, alat
3.	Bagaimanakah mentransmisikan?	Teknik, metode, prosedur
4.	Di manakah?	Di tempat yang diatur (Setting)

Atas dasar dari klasifikasi tersebut, kemudian AECT membuat klasifikasi jenis-jenis sumber belajar lebih lanjut yang sudah biasa kita kenal dengan sebutan “**BOLATP**” yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Meskipun sumber-sumber belajar tersebut telah diklasifikasikan ke dalam 6 jenis sumber belajar, namun pada kenyataannya sumber-sumber belajar tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Misalnya, pembelajaran di dalam kelas. Pembelajar sedang memperagakan penggunaan alat mikroskop. Dalam situasi tersebut, paling tidak ada lima sumber belajar yang berperan di dalamnya, yaitu: (1) Pembelajar yang berperan sebagai **Orang** yang menyampaikan materi tersebut, (2) Materi yang sedang dijelaskan oleh si pembelajar, berperan sebagai **Pesan**, (3) Mikroskop yang merupakan alat peraga untuk penyampaian pesan, berperan sebagai **Alat**, (4) Metode yang digunakan pembelajar untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik, sumber belajar yang berperan adalah **Teknik**, (5) Laboratorium sebagai situasi atau **Lingkungan (setting)** di mana pesan disampaikan.



## LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- Ambillah salah satu definisi sumber belajar yang dikemukakan oleh para ahli, jelaskan makna yang terkandung dalam definisi tersebut dan berikan contohnya untuk memperjelas!

Untuk memudahkan Anda dalam mengerjakan latihan tersebut, bacalah rambu-rambu pengerjaan latihan berikut ini!

### *Petunjuk Jawaban Latihan*

- Untuk menjawab pertanyaan ini, Anda hendaknya telah memahami pengertian konsep sumber belajar menurut para ahli yang telah dikemukakan.



## RANGKUMAN

---

Yusufhadi Miarso mengemukakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, baik secara tersendiri maupun terkombinasikan dapat memungkinkan terjadinya belajar.

AECT mengemukakan bahwa sumber belajar adalah Semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar.

Sumber belajar dikelompokkan ke dalam dua jenis yaitu, sumber belajar yang dirancang (*by design*) dan sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utilization*). Sumber belajar yang dirancang (*by design*) adalah Sumber belajar yang dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran guna mencapai tujuan. Contoh sumber belajar *by design* adalah Buku teks, Modul, Program audio visual, dan lain-lain. Sedangkan sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utilization*) adalah Sumber belajar yang sudah ada dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan guna menunjang pelaksanaan proses pembelajaran. Contoh sumber belajar *by utilization* adalah lingkungan di sekitar sekolah maupun di luar, contoh lain adalah Museum, Kebun binatang, dan lain-lain.

Perkembangan sumber belajar dimulai dari Orang tua – Pihak lain – Penggunaan Buku – Media Elektronik – Aneka Sumber.

Kegunaan sumber belajar sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman serta menimbulkan persepsi yang sama.

AECT mengklasifikasikan jenis-jenis sumber belajar menjadi 6, yaitu:

- 1) Bahan
- 2) Orang
- 3) Lingkungan
- 4) Alat
- 5) Teknik
- 6) Pesan.



## TES FORMATIF 2

---

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Pemanfaatan sumber belajar yang sudah ada atau yang tersedia di lapangan, guna menunjang pelaksanaan proses pembelajaran, adalah ....
  - A. sumber belajar *by design*
  - B. sumber belajar *by utilization*
  - C. sumber belajar *by design* dan sumber belajar *by utilization*
  - D. sumber belajar yang dirancang
  
- 2) Semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar. Pernyataan sumber belajar menurut ....
  - A. AECT
  - B. Yusufhadi Miarso
  - C. Barbara B. Seels dan Rita C. Richey
  - D. Arief Sadiman
  
- 3) AECT mengelompokkan sumber belajar menjadi dua jenis, yaitu ....
  - A. Sumber belajar dirancang dan sumber belajar yang dikembangkan
  - B. Sumber belajar yang dimanfaatkan dan sumber belajar yang dikelola
  - C. Sumber belajar *by design* dan sumber belajar *by utilization*
  - D. Sumber belajar *by utilization* dan sumber belajar *by management*



- 4) Yang bukan termasuk ke dalam perkembangan sumber belajar adalah ....
  - A. Lingkungan
  - B. Orang tua
  - C. Aneka sumber
  - D. Pihak lain
  
- 5) Berikut manfaat dari sumber belajar, *kecuali* ....
  - A. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
  - B. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
  - C. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman serta menimbulkan persepsi yang sama
  - D. Membuat durasi waktu belajar menjadi lebih lama
  
- 6) Prosedur atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang dan lingkungan untuk menyampaikan pesan, merupakan sumber belajar ....
  - A. bahan
  - B. lingkungan
  - C. alat
  - D. teknik
  
- 7) Berikut ini adalah contoh sumber belajar *by design* ....
  - A. museum
  - B. planetarium
  - C. laboratorium
  - D. pasar
  
- 8) Perangkat keras yang digunakan untuk penyampaian pesan yang tersimpan dalam bahan, merupakan jenis sumber belajar ....
  - A. bahan
  - B. alat
  - C. teknik
  - D. pesan
  
- 9) Informasi yang ditransmisikan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, pengertian dan data, merupakan jenis sumber belajar ....
  - A. kalimat
  - B. komunikasi
  - C. teknik
  - D. pesan

- 10) Perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun perangkat itu sendiri. Merupakan termasuk istilah dari jenis sumber belajar yang mana ....
- A. *hardware*
  - B. bahan
  - C. prosedur
  - D. *software*

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan modul selanjutnya. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

## Kunci Jawaban Tes Formatif

### *Tes Formatif 1*

- 1) A
- 2) C
- 3) A
- 4) B
- 5) D
- 6) B
- 7) D
- 8) C
- 9) A
- 10) D

### *Tes Formatif 2*

- 1) B
- 2) A
- 3) C
- 4) A
- 5) D
- 6) D
- 7) C
- 8) B
- 9) D
- 10) B

## Glosarium

- Aneka sumber belajar** : beragam jenis sumber belajar yang dapat dipilih pemelajar sesuai dengan gaya belajarnya.
- Belajar aneka sumber** : suatu strategi pembelajaran yang memberikan pemelajar kesempatan untuk memperoleh dan membangun pengetahuannya berinteraksi dengan berbagai sumber belajar.
- Belajar** : usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang dengan cara tertentu untuk mengubah perilaku yang relatif menetap melalui interaksi dengan sumber belajar.
- Decoding** : proses penerimaan pesan.
- Encoding** : proses penyampaian pesan.
- Media** : alat untuk perantara menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.
- Pembelajar** : orang yang membelajarkan orang lain di jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Dalam hal ini termasuk guru, dosen, instruktur, tutor, dan pelatih.
- Pembelajaran** : proses interaksi pemelajar dengan pembelajar dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat terjadi tanpa batas ruang dan waktu.
- Pemelajar** : orang yang melakukan kegiatan belajar di jalur pendidikan formal, nonformal atau informal. Pemelajar sering disebut peserta didik, siswa/i, mahasiswa/i, dan sebagainya.
- Sumber belajar** : segala sesuatu yang mengandung informasi dan dapat digunakan pemelajar dalam belajar untuk mencapai tujuan belajar.

## Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran. Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Miarso, Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Prawiradilaga, Dewi Salma & Siregar, Eveline. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sadiman, Arief S. 2011. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Siregar, Eveline & Nara, Hartini. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sitepu, Bintang Petrus. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L. & Russell, James D. 2007. *Ninth Edition. Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.